



Mappe marittime (esperimento disegnare i livelli)



Area: *Gastronomia, hobby e sport*

Tempo necessario: *Due ore*

Materiale necessario: *Una carta geografica 'fisica' o nautica; del cartoncino; della colla*

Complessità: *Difficile*

Le mappe marittime sono degli oggetti che sono sempre stati considerati preziosi e importanti: tanto da venire sfoggiate, così come quelle geografiche, nelle sale di rappresentanza dei governi più potenti.

- I primi antenati delle carte nautiche sono stati i "portolani" (dal latino "portus"), che erano come dei manuali per la navigazione costiera, delle raccolte di istruzioni scritte. Il portolano è di origine mediterranea, greca e romana, e lo troviamo sia come registro tecnico, come resoconto di viaggio o come celebrazione.
- Il più antico portolano mediterraneo è il *Compasso da navigare*, trovato ad Alghero anonimo e senza data, copiato dagli amanuensi da un originale alla metà del Duecento, che veniva probabilmente usato insieme alla carta nota come *Carta pisana*.
- Siamo nel pieno dell'espansione marittima dei Veneziani e dei Genovesi. Con essa i naviganti potevano sapere dove andavano e quanto mancava a una certa meta. Della stessa epoca si conosce un portolano nordico, oggi conservato a Copenaghen, che dà istruzioni per la navigazione d'altura in Atlantico, dalla Scandinavia alle grandi isole nordiche.
- Di poco più tardi è il *Mappamondo di Fra Mauro*, conservato alla Biblioteca Nazionale Marciana di Venezia: un grande planisfero risalente alla metà del Quattrocento.
- Le prime carte mostrano, con grande dettaglio, la frastagliatura delle coste e la presenza dei porti, spesso con delle indicazioni pratiche rivolte ai naviganti. Per dare coerenza alla carta, già gli antichi cercavano di mantenere con attenzione le proporzioni, sfruttando al meglio gli strumenti dell'epoca. Le carte venivano usate insieme al compasso, che serviva anche per calcolare le distanze che si vedevano "sulla carta".
- Oggi le carte usano tutte un sistema di "proiezione equivalente", testimoniato in un angolo dalla "scala", che indica qual è la proporzione corretta tra la rappresentazione sulla mappa e la realtà fisica rappresentata. Se vogliamo, possiamo provare a fare qualche calcolo con l'aiuto di righello e compasso.
- L'altro strumento "moderno" delle carte geografiche sono le isoipse, ovvero le curve di livello, che indicano le distanze "verticali", cioè l'altezza dei vari elementi terrestri o la profondità di quelli marini.
- Procuriamoci una carta con delle isoipse e incolliamola a un cartoncino robusto; tagliamo questo cartoncino con un cutter o delle ottime forbici seguendo le isoipse: avremo così una serie di pezzi che formano una specie di puzzle. Ogni pezzo, per convenzione, rappresenta degli elementi che si trovano allo stesso livello.
- Incolliamo i vari pezzi tra loro sovrapponendoli leggermente, in modo che i livelli più alti siano incollati sopra i livelli più bassi. Avremo così una rappresentazione tridimensionale di ciò che la carta vuole rappresentare.